



EVENTOS CAMPORÉE CONQUISTADORES



UMN 2026



Iglesia Adventista
del Séptimo Día
Unión Mexicana del Norte

Estimados Directores de Clubes de Conquistadores de la Unión Mexicana del Norte:

Reciban un cordial saludo y nuestro agradecimiento por el compromiso, tiempo y dedicación que entregan cada semana a sus clubes. Sin duda, el liderazgo que ejercen marca profundamente la vida espiritual, emocional y social de cada Conquistador a su cargo.

Queremos aprovechar esta ocasión para hacer una reflexión importante sobre el propósito de nuestros eventos, en especial aquellos que incluyen una evaluación o puntaje.

Hemos notado que, en algunos casos, el deseo de obtener una puntuación alta o alcanzar una posición destacada ha generado presión innecesaria sobre los niños. También hemos visto actitudes que, lejos de reflejar el espíritu cristiano que promovemos, transmiten competitividad excesiva, desánimo e incluso frustración tanto en los líderes como en los menores.

Queremos recordar que este tipo de eventos no existen para crear rivalidades, sino para promover la **excelencia con propósito**, la **creatividad con mensaje**, y la **convivencia con espíritu cristiano**. Si un club no obtiene el puntaje que esperaba, no es un fracaso. Al contrario, es una oportunidad para crecer, aprender y seguir adelante con humildad.

Invitamos a cada director y directiva de club a modelar una actitud de respeto, compañerismo y gratitud, independientemente del resultado. Los Conquistadores aprenden más de nuestro ejemplo que de nuestras palabras. Enseñémosles que el valor más grande no está en ganar puntos, sino en reflejar el carácter de Cristo en todo lo que hacemos.

Finalmente, les animamos a seguir trabajando con alegría y entusiasmo. Gracias por ser parte de una generación que forma líderes con visión, fe y un corazón misionero.

Con aprecio en Cristo,

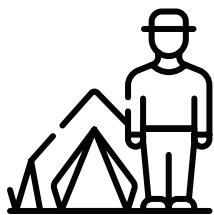
Pr. Carlos Alonso Alvarado De Castro

Coordinador de Eventos

IV Camporee de Conquistadores de la Unión Mexicana del Norte

“Protagonistas de la Historia”





CHEF IRON COLPAC

(500 puntos)

Es una experiencia de aprendizaje de los principios saludables que Alimentos COLPAC promueve como parte de un estilo de vida saludable.

EL MENU DEBE SER VEGETARIANO, NO INGREDIENTES DE ORIGEN ANIMAL (no huevo, leche ni queso).
TODO DEBE SER BASADO EN PLANTAS.

Además tendrás la oportunidad de tener la especialidad en **Nutrición 1, Nutrición Avanzada y Arte Culinario I.**

Nutrición 1:

Objetivo: Que los participantes (7 a 10 conquistadores) conozcan la guía saludable del plato de Quiero Vivir Sano, los grupos de alimentos que lo componen, sus porciones y sus aportes a la nutrición .

Conoce la guía de alimentación saludable de quiero vivir sano en el siguiente enlace: <http://quierovivirsano.org/plato-quiero-vivir-sano/>

Dinámica Nutrición 1

Para ser acreedor de la especialidad en Nutrición I.

El participante recibirá la instrucción de parte de la nutrióloga. Cada participante deberá contestar un test de 5 minutos.

Dinámica Nutrición Avanzada y Arte Culinario 1:

Requisito, haber realizado Nutrición I.

Participar en la dinámica de la actividad de **Chef Iron COLPAC.**

DINAMICA DE CHEF IRON COLPAC

(Nutrición Avanzada y Arte culinario 1)

Cantidad de participantes: 6 a 10 personas por equipo.

Los integrantes del equipo previamente deberán definir el menú a realizar de acuerdo al plato de quiero vivir sano. El platillo debe contener por lo menos **1 producto de Alimentos COLPAC.**



Este producto será patrocinado por Alimentos COLPAC. Puedes conocer los productos de Alimentos COLPAC en el link:

<http://colpac.com.mx/productos>

Tiempo: 40 minutos

EXAMEN: Antes de la preparación de alimentos se realizará una prueba, donde el participante debe identificar los alimentos que corresponde a cada grupo según el plato de Quiero Vivir Sano

IMPORTANTE: Estudiar el plato de Quiero Vivir Sano. Es determinante para la actividad de **Chef Iron-COLPAC**

Ver link del plato de QVS:

<http://quierovivirsano.org/plato-quiero-vivir-sano/>

La dinámica se realizará de manera simultánea por equipos.

(horarios a confirmar).

Alimentos COLPAC hará provisión de los espacios básicos de preparación, es decir:

- Mesa para ingredientes de la marca Colpac
- Mesa para presentación de platillos
- Mesa para preparación de alimentos
- Estufa portátil
- Licuadora

MOBILIARIO PARA COCINA POR EQUIPO

Cada club debe traer sus propios utensilios (lista sugerente, cada zona puede traer los utensilios que considere conveniente de acuerdo al menú a realizar.)

- 2 sartenes
- 1 múltiple
- 1-2 tablas para picar
- 1-3 cuchillos para picar
- 1 cuchillo untador
- 5 platos o charolas de plástico
- 1 bote de basura con bolsa
- 3 cucharas de plástico para guisar o palitas
- 1 bandejas de plástico extendidas de 30 x30 cm
- 1 bandeja de plástico ondas de 3 litros cada una
- 1 pelapapas
- 1 exprimidor
- 1 rallador
- 1 colador
- 1 escurridor



PARA LA PRESENTACIÓN DEL PLATILLO

- I taza
- I plato blanco grande
- I plato blanco mediano
- I vasos de vidrio
- I cuchara sopera
- I tenedor
- I arreglo *opcional para mesa de presentación
- I mantel *opcional para mesa de presentación

Todos los ingredientes serán proporcionados por cada equipo. Excepto los productos de Alimentos Colpac.

EVALUACIÓN

Se evaluarán 8 elementos en la participación del equipo en **CHEF IRON-COLPAC**

I. IDENTIFICACIÓN.

Asignar un nombre saludable al equipo y crear una porra con orientación saludable que contenga de manera positiva al menos una de las marcas de Alimentos COLPAC, (SOYAPAC, SOI-YAH, KAFRIK SWISS y SOY SALUDABLE)

2. PARTICIPACIÓN

Involucramiento de cada integrante del equipo en la actividad del plato de Quiero Vivir Sano y Chef Iron-colpac.

3. CLASIFICACIÓN DEL PLATO DE QUIERO VIVIR SANO

Colocar de manera correcta los alimentos de acuerdo al plato de QVS, debe haber 5 Alimentos de cada grupo en cada caja.

4. PLANEACION DEL MENÚ SEGÚN EL PLATO DEL BIEN COMER

Hacer en el formato correspondiente la planeación del menú, asegurándose de integrar al menos un elemento de cada grupo del plato del Bien Comer.

5. PORCIONES DEL MENÚ

Verificar que las porciones que sirvan, sean adecuadas para una persona.

6. HIGIENE AL COCINAR

Trabajar con limpieza, manos desinfectadas, uso de cubre bocas, gorro de chef y guantes.

7. REATIVIDAD EN PRESENTACION DEL PLATILLO

Originalidad en la presentación del platillo, colorido, y que sea atractivo a la vista. Así como la decoración en la mesa de presentación.



8. SABOR DEL PLATILLO

Asegurar que el sabor del platillo sea agradable al paladar.

FORMATO DE EVALUACIÓN PARA JUECES (ver anexo Rubrica de evaluación).

LLENA FORMULARIO CHEF IRON COLPAC LINK:

colpac.com.mx/camporee/



CUPO LIMITADO.

**RECIBIRÁS CONFIRMACIÓN DE
PARTICIPACIÓN**

Para más información comunícate
al **800 624 4424**

Contacto@colpac.com.mx

Whatsapp al 826 127 9036

6





SIN LÍMITES

(500 puntos)

Objetivo General: Fomentar el desarrollo físico, mental, espiritual y social de los Conquistadores mediante una experiencia de aventura al aire libre, fortaleciendo el compañerismo, el trabajo en equipo, las habilidades de orientación, primeros auxilios y el aprecio por la creación de Dios.

Objetivos Específicos:

1. Aplicar habilidades y conocimientos adquiridos en las clases y especialidades del Club de Conquistadores.
2. Fortalecer la fe y confianza en Dios a través del contacto directo con la naturaleza y el trabajo en equipo.
3. Estimular la observación y valoración del entorno natural como manifestación del amor y poder del Creador.
4. Promover el compañerismo, la cooperación y el liderazgo juvenil bajo presión y en contextos reales.
5. Evaluar de manera práctica el aprendizaje en áreas como primeros auxilios, orientación, señalización, cocina de campamento, identificación de flora, fauna y minerales.

Participantes: 9 Conquistadores y 1 Guía Mayor

Requisitos previos:

Cada equipo debe estar capacitado en las siguientes áreas:

- Nudos y amarras
- Arte de acampar
- Primeros auxilios
- Rescate básico
- Señales con banderas (señalización semáforo)
- Técnicas de orientación con y sin brújula
- Identificación de aves, minerales y plantas silvestres
- Identificación de huellas de animales
- Técnicas de búsqueda y rescate



Materiales Necesarios:

- Biblia
- Binoculares
- Celular con las apps Wikiloc, Merlin Bird ID, Rock Identifier y PlantSnap
- Botiquín de primeros auxilios
- Equipo para traslado de lesionados
- Materiales para torre de vigía (proporcionados por STAFF)
- Banderas para señales de semáforo
- 2 lonas (3x3 m)
- Estufa de campamento y utensilios
- Ingredientes para sopa
- 3 bastones de senderismo
- Reloj de manecillas grande (de pared)

Desarrollo:

Cada equipo, al escuchar la señal de salida, iniciará su recorrido asignado a través de una de las cinco rutas diferenciadas por colores (Azul, Rojo, Amarillo, Naranja y Morado), guiados por la aplicación Wikiloc, avanzando por cinco estaciones o checkpoints, donde enfrentarán diversos desafíos que pondrán a prueba sus habilidades físicas, mentales y espirituales.

- **Checkpoint 1 – Torre de Vigía y Comunicación Visual**
 - Construir torre de al menos 2 metros.
 - Dos miembros observan con binoculares una señal a 500 m.
 - Decodifican mensaje de auxilio y responden usando banderas.
- **Checkpoint 2 – Rescate y Primeros Auxilios**
 - Localizar a un “accidentado”.
 - Asegurar el entorno.
 - Aplicar primeros auxilios y trasladar al lesionado 10 metros a zona segura.
- **Checkpoint 3 – Supervivencia y Cocina**
 - Armar 2 refugios con lonas.
 - Preparar y cocinar una sopa en estufa de campamento.
- **Checkpoint 4 – Métodos de Orientación Natural**
 - Determinar los puntos cardinales:
 - Método de la sombra
 - Método del reloj.
- **Checkpoint 5 – Identificación y Biblia**
 - Usar apps para identificar aves, minerales y plantas.
 - Uso de Biblia

Observaciones

- Todos los equipos deben mantener una actitud cristiana de respeto, cooperación y responsabilidad.
- Los equipos deben seguir las instrucciones del STAFF en todo momento.
- En caso de emergencia médica, se activará el protocolo de primeros auxilios.

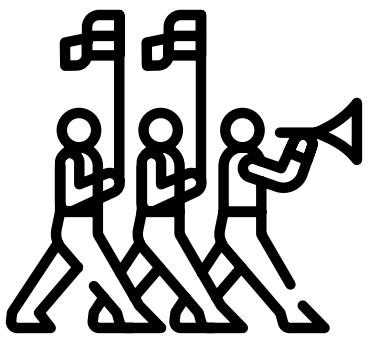


- El evento no busca evaluar solo la velocidad o fuerza, sino el trabajo en equipo, el carácter cristiano y la aplicación sabia del conocimiento adquirido.
- Se recomienda llevar agua suficiente, protección solar, gorra, bloqueador y uniforme deportivo.

EVALUACIÓN

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Checkpoint 1	100
Checkpoint 2	100
Checkpoint 3	100
Checkpoint 4	100
Checkpoint 5	100
TOTAL	500





MARCHA INTERACTIVA “MISIÓN 360°” (500 puntos)

Objetivo: Combinar habilidades de marcha con herramientas multimedia, creatividad, testificación y trabajo en equipo para impactar visual y espiritualmente a la audiencia.

Participantes: Mínimo 6 Conquistadores, máximo 20.

Duración: Mínimo 4 minutos, máximo 6.

- Fase 1: Rutina básica (2 a 3 minutos)
- Fase 2: Rutina creativa interactiva con mensaje (2 a 3 minutos)

Requisito previo:

- Haber completado la Especialidad de Ejercicios y Marchas I
- Haber completado la Especialidad de Ejercicios y Marchas II

Desarrollo:

Fase 1: Rutina básica.

- Ejecutar con precisión y coordinación los pasos de marcha básicos:
 - a) Saludo (en el pecho)
 - b) Firmes
 - c) Marcar el paso
 - d) En descanso
 - e) Alinearse
 - f) Por la derecha y por la izquierda
 - g) Paso redoblado
 - h) Paso corto
 - i) Media vuelta
 - j) Flanco derecho
 - k) Flanco izquierdo
 - l) Pasos de costado

Fase 2: Rutina creativa: “Misión 360°”

- Requiere creatividad, mensaje espiritual claro y uso de herramientas visuales.



Puede incluir:

- Formaciones que representen conceptos cristianos (cruz, llama, Biblia abierta, etc.)
 - Integración de linternas LED (visibles a la luz del día), pañuelos de colores o carteles que formen mensajes de testificación visibles desde el público (ej. "Cristo Viene", "Jesús te ama", etc.).
 - Al menos un mensaje hablado, leído o cantado en voz alta por los marchantes (por ejemplo: un versículo bíblico, frase del Espíritu de Profecía, himno, corito o declaración de fe).
 - Uso de instrumentos musicales, banderines, bastones, proyecciones visuales, pantallas LED portátiles o elementos tecnológicos sencillos (ej. altavoz Bluetooth, efectos de luz, etc.).
- Al finalizar la rutina el club gritará su nombre y lema.

Observaciones:

- Uso del uniforme de gala completo y correcto
- El Comandante del escuadrón deberá ser un Conquistador.
- Al comenzar, debe saludar y solicitarse al Oficial Principal el permiso para iniciar.
- El tiempo comenzará con la primera orden y finalizará con el grito del nombre y lema del club. La orden de romper formación deberá ser la última, y cualquier acción posterior a esta no será considerada para la puntuación.
- Las órdenes para ejecutar los pasos básicos deberán darse de forma audible, evitando el uso de silbatos o señales visuales, con el fin de asegurar que todos los participantes puedan recibir las indicaciones de manera clara y uniforme.
- Cada club será responsable de proporcionar los materiales que utilizará durante su participación en el evento. Se deberán evitar materiales que generen contaminación o dejen residuos en el área del evento.
- El equipo de oficiales que evaluará las marchas constará de ocho personas: Oficial Principal, Oficial de Registro, Oficial de Tiempo, Oficial de Orden y cuatro Oficiales de Esquina.
- El equipo de oficiales que evaluará las marchas constará de ocho personas: Oficial Principal, Oficial de Registro, Oficial de Tiempo, Oficial de Orden y cuatro Oficiales de Esquina.

11



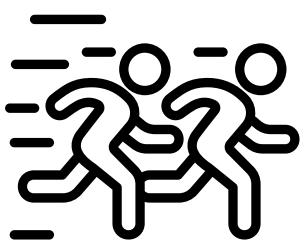
EVALUACIÓN

CATEGORÍA	DETALLE	PUNTOS
Pasos Básicos	Todos los pasos solicitados.	60
Técnica de marcha	Precisión en movimientos, uso correcto de las órdenes, ejecución correcta de los pasos, sincronización.	60
Coordinación de grupo	Fluidez, disciplina, trabajo en equipo.	60
Creatividad	Originalidad en formaciones.	60
Mensaje Espiritual	Claridad, impacto visual y auditivo	80
Uso de recursos	Instrumentos musicales, banderines, carteles, etc.	60
Uniforme	Completo y correcto.	60
Tiempo	Cumplimiento del tiempo asignado	60
TOTAL		500



12





MISIÓN SOBRE RUEDAS: LA GRAN MORDIDA

(500 puntos)

Objetivos:

- Fomentar la coordinación y el equilibrio. Desarrollar habilidades motrices al combinar carrera, ciclismo y precisión en un solo recorrido.
- Estimular la concentración bajo presión. Desafiar a los participantes a mantener el enfoque y la precisión al intentar morder un objeto en movimiento sin detenerse.

Participantes: Un Conquistador

Desarrollo:

Cada Conquistador deberá completar un recorrido de 70 metros combinando carrera, ciclismo y un peculiar reto de precisión.

Recorrido:

Inicio a pie (20 metros):

Al sonar la señal de salida, el Conquistador correrá 20 metros hasta llegar a su bicicleta, previamente estacionada con la rueda delantera justo detrás de la línea marcada.

Tramo en bicicleta (30 metros):

Al montar la bicicleta, el participante deberá pedalear sin tocar el suelo con los pies. Durante este tramo pasará por debajo de un cable suspendido a lo largo del camino.

Reto de la salchicha:

A la mitad del recorrido en bicicleta, el Conquistador deberá morder (¡sin detenerse!) una salchicha vegetariana colgada de una cuerda que cuelga del cable. La salchicha estará condimentada con mayonesa y cátup. Importante: No es necesario terminarla, pero sí se debe dar un mordisco claro para cumplir el reto.

13



Final (20 metros): Despues de superar el reto, el Conquistador continuará pedaleando hasta cruzar la línea de meta.

Observaciones:

- El participante será descalificado si:
 - Toca el suelo con los pies después de haber comenzado a pedalear.
 - No logra morder la salchicha durante el paso por el cable en ninguno de los tres intentos.
- La bicicleta debe permanecer detenida detrás de la línea de salida al inicio.
- En caso de no lograr morder la salchicha en el primer intento, se permitirán hasta dos intentos adicionales.

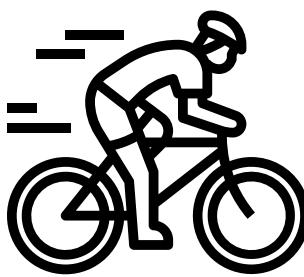
EVALUACIÓN

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	100
Control y equilibrio en la bicicleta	200
Mordisco logrado	200
TOTAL	500



14





ECO CONQUISTA

(500 puntos)

Objetivo: Fomentar el acondicionamiento físico, el trabajo en equipo, la perseverancia y el cuidado del cuerpo como templo del Espíritu Santo, mediante un recorrido recreativo y supervisado en bicicleta, en un entorno natural que permita la conexión con Dios y la naturaleza.

Participantes: 2 Conquistadores.

Requisitos previos:

- Haber completado la Especialidad de Ciclismo.
- **Condiciones físicas mínimas:** Participantes deben estar en condiciones físicas adecuadas para realizar una actividad de resistencia moderada.
- **Equipamiento obligatorio:**
 - Bicicleta de montaña (MTB) rodada 29" (no gravel ni de ruta)
(En buen estado: frenos funcionales, llantas infladas).
 - Casco protector y guantes (uso obligatorio).
 - Botella de agua personal.
 - Ropa deportiva cómoda (no holgada).
- Participación en una charla previa de seguridad vial y normas del recorrido.

Desarrollo:

- **Preparación**
 - Reunión inicial con todos los participantes.
 - Verificación de equipamiento y chequeo físico breve.
 - Revisión de normas de seguridad, señalización y reglas del recorrido.
- **Recorrido en bicicleta**
 - La actividad consiste en un recorrido de ciclismo a través de una ruta natural con una distancia total de 5 kilómetros. El trayecto estará dividido en dos etapas iguales:
 - Primera etapa (2.5 km): Será realizada por el primer Conquistador, quien recorrerá la primera mitad de la ruta.
 - Segunda etapa (2.5 km): Al finalizar la primera parte, el segundo Conquistador tomará el relevo y continuará con la segunda mitad del recorrido hasta completar los 5 kilómetros.



- **Cierre**
 - Ejercicios ligeros de estiramiento.

Observaciones:

- Todo participante debe respetar las normas establecidas. La seguridad es prioridad.

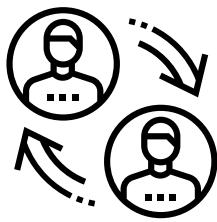
EVALUACIÓN

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	100
50 primeros mejores tiempos	300
50 segundos mejores tiempos	200
Resto de los participantes	100
TOTAL	500



16





INTERCAMBIO DE PINES

(500 puntos)

Objetivos:

- Fomentar la interacción entre los miembros de los clubes asistentes al Camporee, promoviendo el compañerismo y reduciendo la brecha generacional entre adolescentes y adultos.
- Cumplir con la parte práctica de la Especialidad de Intercambio de Pines

Participantes: Todo los miembros del Club

Requisito previo:

- Haber completado la Especialidad de Intercambio de Pines

Desarrollo:

Cada director, deberá mandar a elaborar pines con el logotipo del club, suficientes para todos los miembros y directivos. Estos pines podrán intercambiarse libremente durante el desarrollo de las actividades del Camporee.

Para que el club reciba el puntaje correspondiente por participación, el director deberá entregar dos pines al juez responsable del evento durante la junta de directores asignada para ello.

Observaciones:

- Dimensiones máximas: 5 cm de diámetro.
- No se aceptan fotobtones.
- Se recomienda que cada participante cuente con al menos dos pines: uno de uso personal y otro destinado al intercambio. Quienes deseen adquirir pines adicionales podrán hacerlo libremente. Cuantos más pines se lleven, mayor será la posibilidad de realizar intercambios con otros clubes.
- El club decidirá si el costo de los pines será cubierto individualmente por sus miembros y directivos, o a través de los fondos de la tesorería del club.

17



EVALUACIÓN

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	150
Cantidad mínima de pines por participante	150
Diseño original y cumplimiento de las reglas del pin	200
TOTAL	500



18

